

Eine vollständige Karte der ersten beiden Welten von Super Mario Bros.!!

Check It Out !

Hier findest Du die komplette Aufstellung der momentan erhältlichen Nintendo-Telespiele. Neben jedem Titel ist ein Kästchen, wo Du ankreuzen kannst, welches Spiel Du schon besitzt. Gleichzeitig kannst Du Deine persönliche Liste beim Kauf eines neuen Nintendo-Telespiels immer auf dem neuesten Stand halten. Auch wir werden diese Aufstellung jeweils um die Neuheiten in jeder Ausgabe ergänzen.

ABENTEUER-SERIE

- Adventure of Link™ ☐
- Castlevania™ ☐
- Goonies™ ☐
- Kid Icarus™ ☐
- Legend of Zelda™ ☐
- Metroid™ ☐
- Super Mario Bros.™ ☐

SPORT-SERIE

- Fitness-Center/Athletic World™ ☐
- Golf ☐
- Ice Hockey ☐
- Mike Tyson's Punch-Out!!™ ☐
- Pro Wrestling™ ☐
- Rad Racer™ ☐
- R.C. Pro Am™ ☐
- Ski Slalom™ ☐
- Soccer/Fußball ☐
- Tennis ☐
- Volleyball ☐

ACTION-SERIE

- Balloon Fight™ ☐
- Galaga™ ☐
- Ice Climber™ ☐
- Kung Fu™ ☐
- Pinball™/Flipper ☐
- Urban Champion™ ☐
- Xevious™ ☐

ZIELSPIEL-SERIE

- Duck Hunt™ ☐
- Gumshoe™ ☐
- Wild Gunman™ ☐

PROGRAMMIERBARE SERIE

- Excitebike™ ☐
- Mach Rider™ ☐
- Wrecking Crew™ ☐

ARCADE CLASSIC SERIE

- Alpha Mission™ ☐
- Clu-Clu-Land™ ☐
- Donkey Kong™ ☐
- Donkey Kong Jr.™ ☐
- Donkey Kong 3™ ☐
- Ghosts 'n Goblins™ ☐
- Gradius™ ☐
- Mario Bros.™ ☐
- Popeye™ ☐
- Top Gun™ ☐
- Trojan™ ☐

ROBOTER

ROBOTER in Österreich, Schweiz und Bundesrepublik Deutschland nicht erhältlich.

LERNSPIEL-SERIE

- Donkey Kong Jr. Mathematik™ ☐

HOT - LINE 040/54 55 11
Jeden Montag und Donnerstag in der Zeit von 16.00-18.00 Uhr.

Club Nintendo
FAN-CLUB
POSTFACH 54 09 47
D-2000 HAMBURG 54



Hallo hier spricht Eur Mario!

Willkommen zur neuesten Ausgabe des Magazins "Club Nintendo". - **Vielen Dank für die vielen tollen Briefe zur Premiere des neuen Club-Magazins - macht weiter so!**

"**Super Mario Bros. 2**' haben wir als Titel dieser Ausgabe ausgewählt, das wird allen Mario-Fans sicher gut gefallen! Es gilt sieben neue Welten zu erforschen und eine Menge Feinde zu bekämpfen in Marios neustem Abenteuer. Schaut Euch die Seiten 6 und 7 an, um genaueres zu erfahren!

Zwei weitere Spiele von Konami werden wir Euch vorstellen. **'Castlevania'** wird über zwei Seiten besprochen und **'Gradius'** taucht in den Video Shorts auf.

Desweiteren erfahrt Ihr einiges über **'Rad Racer'**, Tips für andere NES Spiele wie **'Gradius'**, **'Legend of Zelda'** und **'Mike Tysons Punch Out'** sowie eine komplette Karte zu den ersten beiden Welton von **'Super Mario Bros'**. Ist Euch das nicht genug, schaut Euch noch die Kurzübersicht und Video Shorts an, um einige brandheiße Neuigkeiten zu erfahren.

Wir hatten viel Spaß beim Machen der beiden Clubmagazine und hoffen, daß Sie Euch genauso gut gefallen wie uns. Wir planen in diesem Jahr noch eine weitere kostenlose Ausgabe, ein Weihnachts-Special, das Anfang Dezember erscheinen wird. Wir hoffen, daß wir durch unser Powern mit 3 Ausgaben zum Jahresende hin alle die Fans versöhnt haben, die uns schon böse waren, weil es Ihnen zu lange gedauert hat.

Club Nintendo

Inhalt

Präsident : Super Mario!
Herausgeber : Mark Smith
Fotos : Dennis Hemmings, Nintendo Co Ltd
Gestaltung : Catalyst Publishing, Nintendo Co Ltd.
Titelbild : Paddy Reardon, Reardon Graphics, Devon
Satz/Druck : Catalyst Publishing, Warwick.
Club-Büro : Nintendo Fan-Club Postfach 545 09 47 2000 Hamburg 54
Hotline : Deutschland: 040/54 55 11
Österreich: 0049/40/54 55 11
Schweiz: 0049/40/54 55 11

SUPER MARIO BROS. — SPECIAL —

Die vollständigen Karten für Welt Eins und Zwei.

Bei **'Super Mario Bros.'** ist ein sehr langer Weg zu bewältigen, bevor man die Prinzessin Fliegenpilz befreien kann - acht Welten mit insgesamt 32 Leveln! Ihr findet auf diesen Seiten die kompletten Karten für die ersten beiden Welten inclusiv aller versteckten Steine und Extras! Die meisten Sachen sind an den merkwürdigsten Plätzen zu finden ....

Kennzeichung der mysteriösen Steine

- Leer
- Münze
- Power-Block
- Extralaben
- Stern (unverwundbar)
- 10 Münzen

WELT EINS

LEVEL EINS

Wenn Du vier Blocks vom Abgrund entfernt hochspringst, erscheint ein Block

ZIEL

LEVEL ZWEI

ZIEL

LEVEL DREI

ZIEL

Retainer

Am Ende der Welt eins bis sieben wartet Retainer, die Zofe von Prinzessin Fliegenpilz auf ihre Rettung. Hilf Ihr! (Prinzessin Fliegenpilz wird in der Welt 8 gefangengehalten).

LEVEL VIER

ZIEL



Wie man sieht, ist gleich am Anfang ein Extraleben versteckt. Versucht dieses und das in der Mitte von Level Zwei einzusammein. Um am Ende von Level Zwei in die Warpzone zu kommen, mußt Du auf den Lift kurz vor der Endröhre springen. Gehe über das Dach zu den Röhren der Warpzonen. Nun such Dir die Welt aus, in die Du gehen möchtest.

Drücke das Steuerkreuz nach unten, wenn Du auf der entsprechenden Röhre stehst.

WELT ZWEI

LEVEL EINS

ZIEL

LEVEL ZWEI

ZIEL

ZIEL

LEVEL DREI

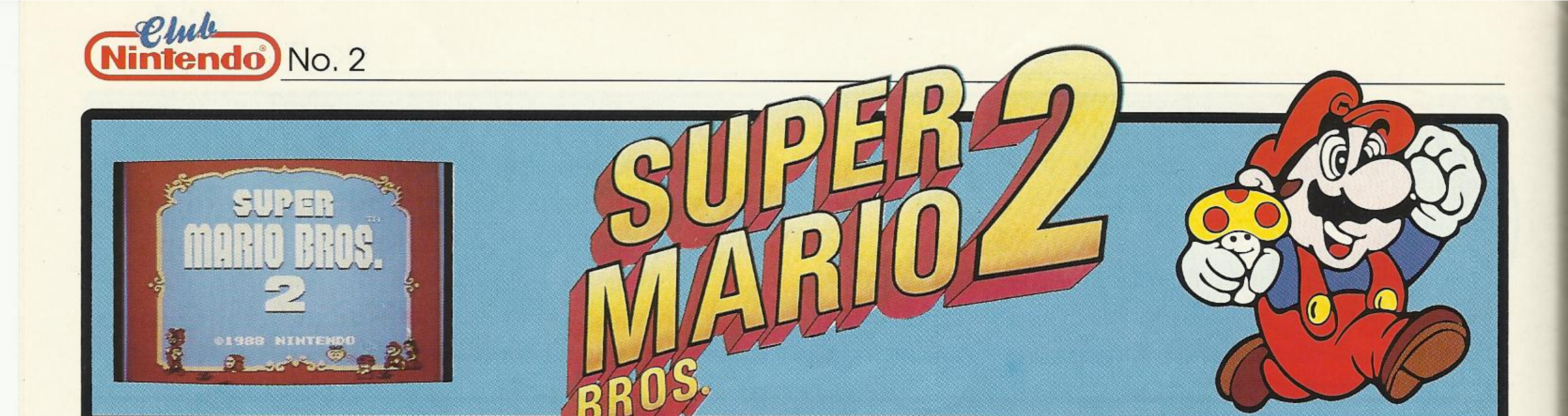
LEVEL VIER

ZIEL

Welt zwei Tips

Wenn Du die Bohnenstange in Welt 1-2 hochkletterst, kannst Du eine Menge Münzen sammeln (100 geben ein Extraleben).
Springe gegen den richtigen Stein und klettere dann die Bohnenstange nach oben in den Bonus-Himmel!

Um durch die Unterwasserwelt zu kommen, solltest Du Blooper und Cheep Cheep aus dem Weg gehen. Auch in Level drei versucht Cheep Cheep Dir das Leben schwer zu machen. Er springt unter der Brücke hervor, um Dich mit herunterzureißen.
Schließlich solltest Du noch auf den Fahrstuhl in Level Vier aufpassen - nimm' ihn nicht zu schnell, sonst wirst Du ganz schnell ins Bodenlose stürzen !!

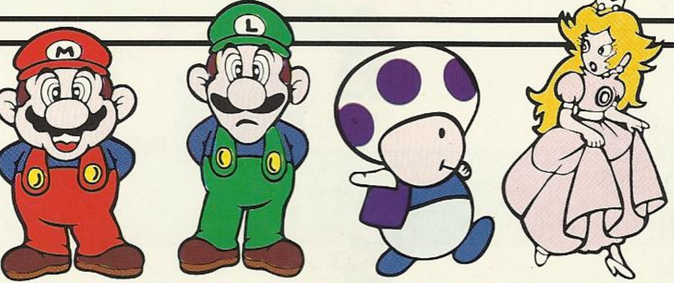


Zeit zum Träumen!

Eines Abends hatte Mario einen sonderbaren Traum. Er träumte, dass er eine lange Treppe nach Subcon, dem Land der Träume hinaufklettern würde. Eine scheinbar völlig geschwächte Stimme erklärte ihm, dass Subcon von dem grossen bösen Wart beherrscht wird und dass man Marios Hilfe bräuchte. Das letzte, was Mario hörte, bevor er erwachte, war, dass Wart Gemüse hasste.

An diesem Tag erforschten Mario und seine drei Freunde Luigi, Toad und die Prinzessin eine Höhle, in der sie auf einmal eine Treppe entdeckten, die genauso aussah, wie die aus Marios Traum! Mit zitternden Knien kletterten die vier diese Treppe hinauf. Als sie oben ankamen, sahen sie eine Tür. Sie öffneten diese und vor ihnen breitete sich zur ihrer Überraschung das Land Subcon auf!

Hi !





'Super Mario Bros. 2' kannst Du mit vier verschiedenen Figuren spielen. Doch Du kannst nur eine Figur pro Level spielen (es gibt drei Level in jeder von insgesamt sieben Welten), und da jede Figur unterschiedliche Fähigkeiten hat, musst Du sorgsam überlegen, welche die beste für den jeweiligen Level ist.

Nun ist es an der Zeit, unsere Freunde vorzustellen. Mario kennt Ihr alle von dem vorangegangenen Abenteuer und seine Fähigkeiten sind generell gut. Luigi, Marios berühmter Bruder, ist nicht so stark wie Mario, aber seine Sprungkraft ist unschlagbar! Die Prinzessin ist die schwächste von allen, aber sie hat die Möglichkeit für 1 1/2 Sekunden zu schweben, so dass sie Warts Vogelscheuchen ganz schön dumm aussenhen lässt. Zum Schluss noch Toad, der keinen Hochsprungwettbewerb gewinnen könnte, aber alles heben kann, als sei es leichter als eine Feder.

Steuerung

Bei 'Super Mario Bros. 2' gibt es viele steuerungsmöglichkeiten - die wichtigsten werden hier beschrieben:

Werfen

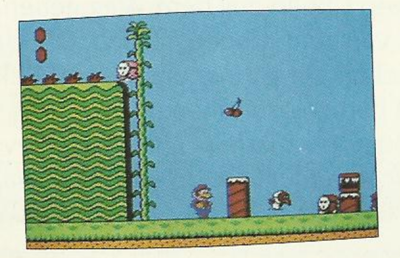
Um einen Gegenstand anzuheben, musst Du Dich auf ihn stellen und den B-Knopf drücken. Danach postierst Du Deine Figur in die Richtung, in die Du den Gegenstand werfen willst, drückst nochmal Taste B und siehe da, er fliegt.

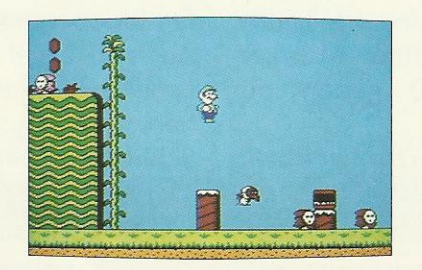
Laufen

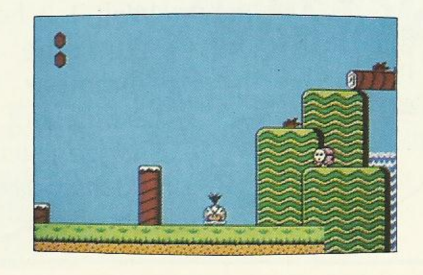
Du kannst nach links und rechts laufen, wenn Du das Steuerkreuz auf Deinem Controller benutzt (Beim Schweben geht es genauso). Wenn Du schneller rennen möchtest, musst du die Taste B beim Laufen festhalten. Aber pass auf, falls Du zu schnell wirst, könntest du am Ende in einen Wasserfall hineinfallen.

Springen

Um zu springen musst Du nur Taste A auf Deinem Controller drücken. Wie lange man die Taste A drücken muss (entscheidend für die Höhe oder Weite Deines Sprungs). ist eins der Geheimnisse von 'Super Mario Bros. 2'. Wenn Du richtig hoch springen willst, drück' das Steuerkreuz nach unten, um Dich zu ducken, bis Mario anfängt zu leuchten und dann drücke Taste A - wow!









Spielablauf

Welt 1-1

Ok, let's go! Im ersten Level hast Du schon entdeckt, welche Möglichkeiten es gibt: An Rankpflanzen hochklettern, über riesige (tiefe) Wasserfälle springen, aber nähere Dich diesen Hindernissen sehr, sehr vorsichtig.



Auf dem ersten Berg wirst Du, wenn Du die Pflazen rausreisst, eine magische Flasche finden. Werfe die Flasche auf den Boden und gehe durch die Tür, die sich vor Dir auftut. Du kommst in einen Raum, in dem Du Münzen findest, die sich unter den Pflanzen befinden. Diese Münzen geben Dir Extra-Spiele auf der Bonus-Maschine, die Du am Ende des Levels erreichst. Ausserdem kannst Du einen Pilz sammeln, der Dir Extra-Energie gibt.

Es gibt in jedem Level eine magische Flasche. Versuch sie zu finden!

Am Ende der Welt 1-1 wirst Du auf 'Birdo' treffen, der dort schon auf Dich wartet. 'Birdo' spuckt Eier aus. Um ihn zu töten, musst Du auf diese Eier springen, sie fangen (B-Knopf drücken) und sie dann zurückwerfen.

Drei Treffer und 'Birdo' hat "Aus-Gespuckt"

Welt 1-2

Am Anfang von Welt 1-2 wirst Du den ersten fliegenden Teppich des Spiels finden. Um ihn zu fliegen, spring auf ihn, wenn er nach unten schwebt, dann werfe den Feind runter. Jetzt kannst Du Deine Fähigkeiten genauso benutzen, als ob du laufen würdest. Aber pass auf: Die Kraft des Teppichs wirkt nur kurz.

Wenn Du in die Höhle kommst, gebrauche die Bomben, die unter den Pflanzen liegen, um ein Loch in die (hinderliche) Mauer zu sprengen. Hier ein Tip: Sammele die Kirschen, denn ein Dich unsichtbar machender Stern wird Dir erscheinen, wenn Du fünf davon gesammelt hast ....

'Birdo' bleibt Dir auch hier nicht erspart. Am Ende wartet er wieder auf Dich. Also gehe mit ihm um, wie Du es im Level 1 getan hast.

Welt 1-3

So, langsam fängt es an schwieriger zu werden! Benutze Mario für diesen Level, denn er kann am besten weite Sprünge machen und hat die besten Reflexe, die hier gebraucht werden.

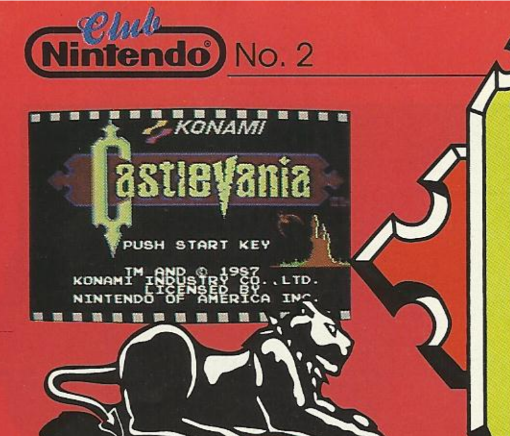
Wenn Du das Gebäude betrittst, musst Du zuerst den Schlüssel einsammeln und dann unten zu verschlossenen Tür am Boden gehen. Wieder auf dem Weg nach oben kannst Du die Blöcke benutzen, um auf eine höhere Plattform zu gelangen.



'Mouser', (mit der schwarzen Binde) taucht am Ende von Welt 1-3 und schmeisst Bomben. Lass ihn seine eigene Medizin schmecken und schmeisse ihm seine Bomben zurück.



So, nun hast Du gerade drei von vielen Level in **'Super Mario Bros.2'**. kennengelernt. *Bist Du bereit, gegen die noch kommenden teuflischen Mächte, welche die Gewalt über die Welt der Träume haben, anzutreten?*

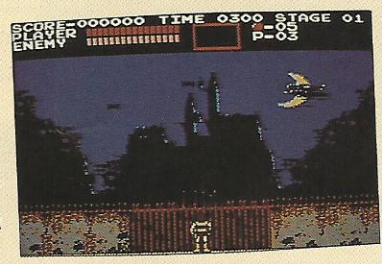


Castlevania™



Die Story

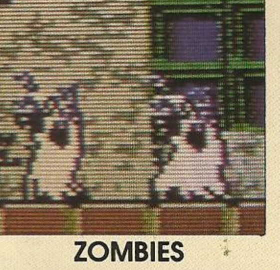
Der Graf ist einmal mehr auferstanden, um Teufelswerk und grosse Angst auf der Erde zu verteilen. Als tapferer Held dieses Abenteuers musst Du den Graf in dessen schauerlichen Schloss finden und vernichten, bevor er zuviel Macht erlangt. Nimmst Du die Aufgabe an und traust Du Dich ins Schloss?



Die Kreaturen

Es gibt viele gruselige Geschöpfe in ***'Castlevania'*** *zu finden. Sie greifen auf die unterschiedlichste Art und Weise an - zum Beispiel werfen die weissen Skelette mit alten Knochen, oder der Bucklige springt auf Dich drauf und klammert sich fest. Egal was passiert - bist Du nicht schnell genug, wird Dich Deine Energie schnell verlassen. Hier sind einige Gefolgsleute des Grafen, die Du treffen wirst:*

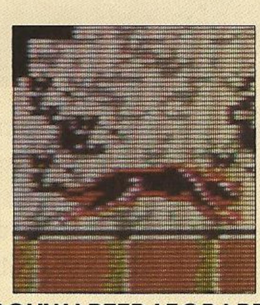


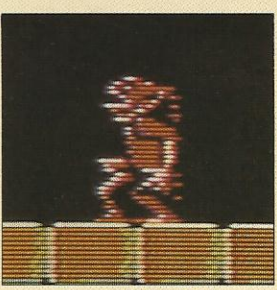
ZOMBIES



FLEDERMAUS



SCHWARZER LEOPARD



FISCHMANN



WEISSES SKELETT



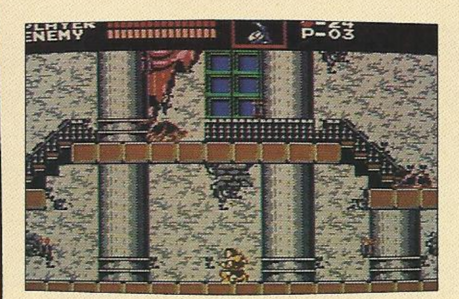
SCHWARZER RITTER

Die Gegenstände

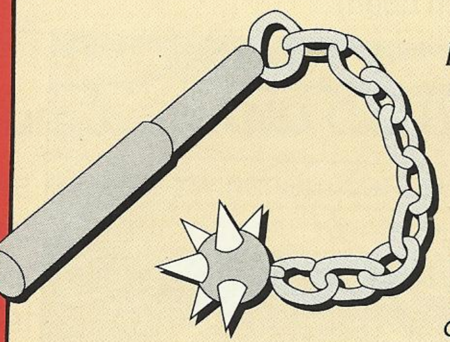
Die Gegenstände des Spiels lassen sich durch das Auspeitschen der an der Wand hängenden Kerzen finden. Viele von ihnen sind im Kampf gut zu gebrauchen, wie der Bumerang, die Axt oder der Dolch, jedoch nur, wenn ausreichende Herzen gesammelt sind. Auch andere Gegenstände helfen Dir bei Deiner Aufgabe, wie zum Beispiel der Unsichtbarkeitstrank mit dem Dich die Monster nicht mehr sehen können, oder die Uhr, welche Deine Feinder für einen Moment lähmt.

Ebene 1-3

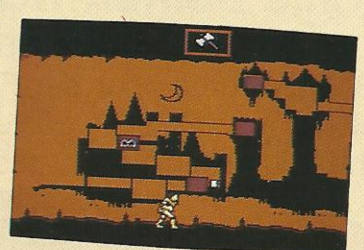
Die Monster dieser Ebene sind leicht zu vernichten. Nur die Zombies und die Schwarzen Panther greifen Dich an, aber alle lassen sich mit der Peitsche zerstören. Achte darauf alle Kerzen zu untersuchen, denn die Gegenstände und Herzen sind für die zweite Ebene sehr wichtig.



Ebene zwei ist zwar sehr kurz, doch musst Du den unterirdischen Teil durchqueren, um sie zu bewältigen. Ist Deine Energie ein wenig knapp, zerschlage die beiden Blöcke am Fuss der ersten Treppe - eine Schweinshaxe erscheint und gibt Dir verlorene Energie zurück.



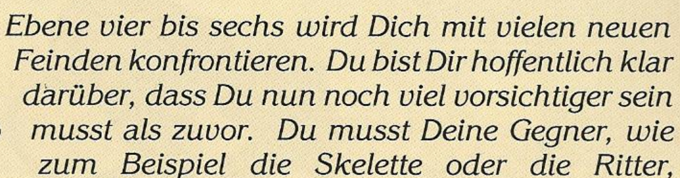
In der dritten Ebene findest Du gleich am Anfang den Unsichtbarkeitstrank. Mit diesem wirst Du Dich für einen Moment an Deinen Feinden vorbeischleichen können und Dir die Axt (in der Kerze am Boden der Treppe) besorgen können, Bekämpfe mit ihr die Fledermaus am Ende der Ebene.



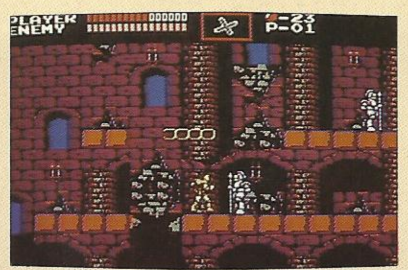


Ebene 4-6





Ebene vier bis sechs wird Dich mit vielen neuen Feinden konfrontieren. Du bist Dir hoffentlich klar darüber, dass Du nun noch viel vorsichtiger sein musst als zuvor. Du musst Deine Gegner, wie zum Beispiel die Skelette oder die Ritter, häufiger als einmal treffen um sie zu vernichten. Die Uhr ist hier wohl eine Deiner effektivsten Waffen. Am Beginn von Ebene vier musst Du Dir den Bumerang aus der ersten Kerze holen. Du brauchst ihn, um die Kerzen am Ende von Ebene vier auszulöschen.

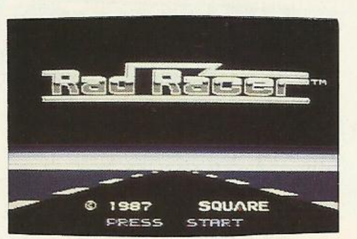


In Ebene fünf könnte es ein weng schwierig werden die kleinen Medusas zu killen, also versuch erstmal unter ihnen hindurch zu laufen oder sie mit der Peitsche treffen. In der Mitte der fünften Ebene musst Du sehr aufpassen, weil die vielen fliegenden Medusas Dich von den Stegen werfen können.

In der sechsten Ebene wirst Du die Bekanntschaft mit auf und ab laufenden Decken machen. Warte bis sie sich nach oben bewegen und gehe dann schnell weiter bis zur nächsten Decke und wiederhole diese Taktik. Wenn Du Königin Medusa erreichst, ducke Dich und vernichte sie mit Deiner Peitsche. Ein Molotow-Cocktail ist allerdings etwas wirkungsvoller. Wenn Du sie besiegt hast, geht das Abenteuer im nächsten Abschnitt weiter und die Aktion geht erst richting los!



Good luck!!





EINWEISUNG UND SPIELABLAUF

Werde ein RICHTIGER Rad Racer....

Nintendos **'Rad Racer'** ist wirklich abgefahren! Ob Du nun den 328 Twin Turbo oder die F1 Speed Maschine fährst, auf den Strassen von San Francisco bei Nacht oder tagsüber in Athen, mit der 3D-Brille oder mit normalem Bild, Du fährst das Rennen Deines Lebens! Also starte Deine Motoren und mach' Dich bereit!

Wähle Deinen Wagen

Du kannst mit START und SELECT zwischen dem 328 Twin Turbo oder der F1 Maschine wählen. Welches Auto Du auch wählen. Welches Auto Du wählst, du bekommst die passenden Gegner.



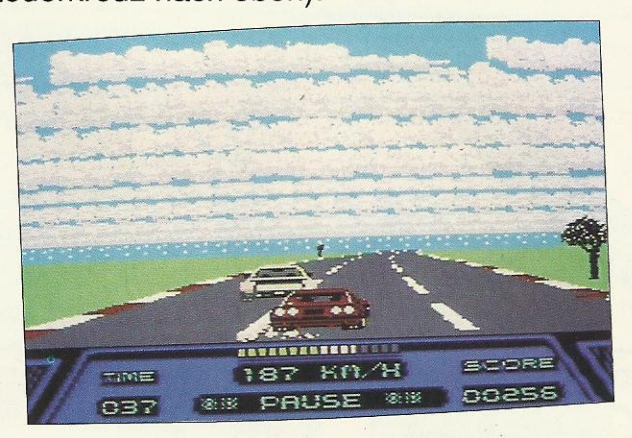


Das Hifi-Autoradio

Während des Spiels kannst Du Dir einen von drei Radiosendern einstellen, indem Du das Steuerkreuz nach UNTEN drückst. Such' das Stück mit dem richtigen Drive für Deine Fahrweise aus!

Die Steuerung

Um Deinen Wagen nach rechts oder links zu lenken, drücke die entsprechende Richtung auf Deinem Steuerkreuz, zum Beschleunigen Taste A und B zum Bremsen. Wenn Du eine Geschwindigkeit von 100 km/h erreicht hast, kannst du mit dem Turbo noch mehr Power aus Deiner Maschine herausholen (Steuerkreuz nach oben).



3D-Rennen

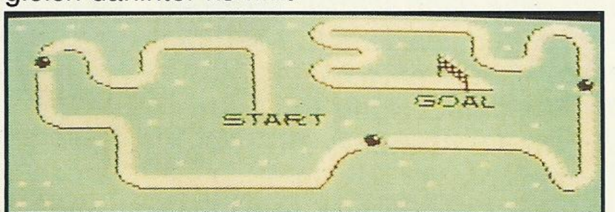
In jeder **'Rad Racer'** Spielpackung liegt eine 3D-Brille! Setze sie Dir auf, drücke die Taste SELECT während des Spiels und bereite dich vor auf eine wahnsinnige aufregende 3D-Aktion!



SPIELTECHNIKEN FÜR DIE EINZELNEN KURSE

Kurs 1: SUNSET COASTLINE

Gleich nach dem Start kommt eine gefährliche 90 Grad Kurve, gehe also mit deinem Turbo nicht allzu sorglos um. Versuche die Kurven mit ca. 200 km/h zu nehmen. Mach Dich auf eine weitere scharfe Kurve gefasst, die gleich dahinter kommt.



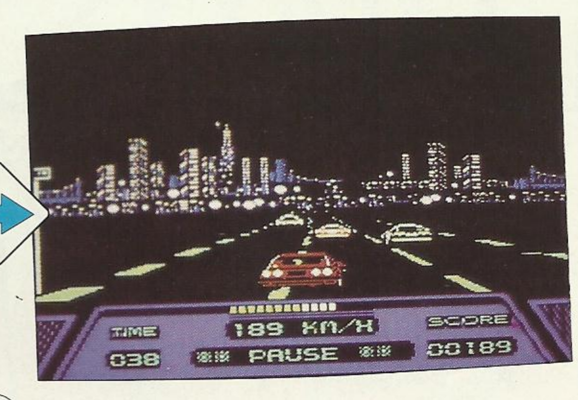
Versuche den Turbo auf der Geraden zwischen Kontrollpunkt 1 & 2 sowie 2 & 3 zu benutzen. Denk daran: Das Geheimnis liegt in der Geschwindigkeit!



Kurs 2: 'FRISCO HIGHWAY

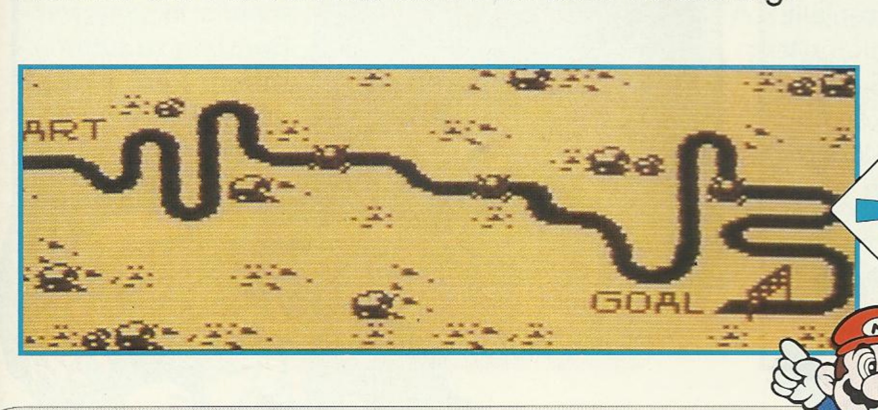
Kurz nach dem Du den zweiten Kurs aufnimmst, werden Dir drei Wagen den Weg blockieren. Bleib bis zur nächsten Kurve hinter ihnen und zieh' dann an ihnen vorbel. Der Turbo ist auf der letzten Geraden wichtig, benutze ihn weise auf dem Rest der Strecke.

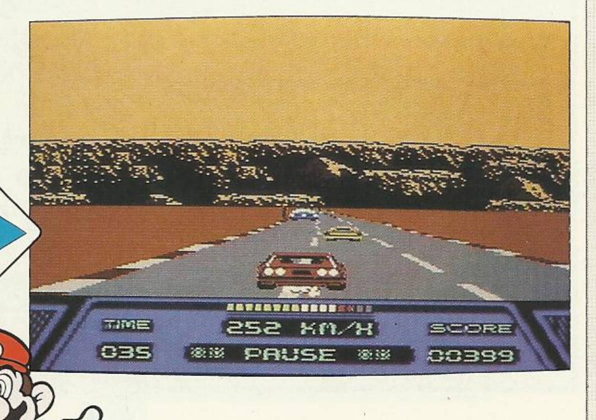




Kurs 3: GRAND CANYON

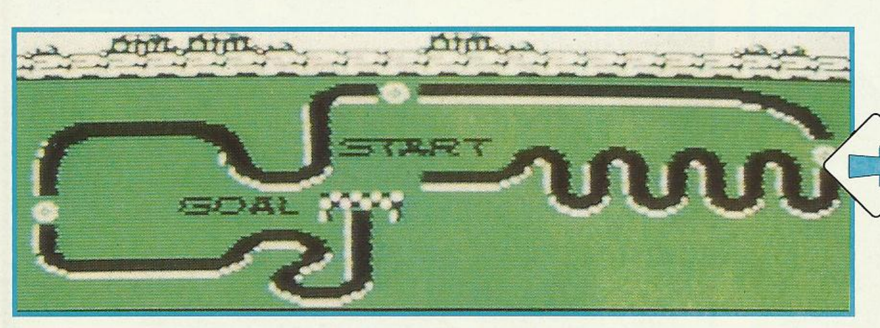
Die Kurven zwischen Kontrollpunkt eins und drei sind nicht allzu schwer, konzentriere Dich darauf, den 3. Kontrollpunkt so schnell wie möglich zu erreichen. Nach dem 3. Kontrollpunkt fahre etwas langsamer.
Nehme die Kurven bis zum Ziel sehr vorsichtig!

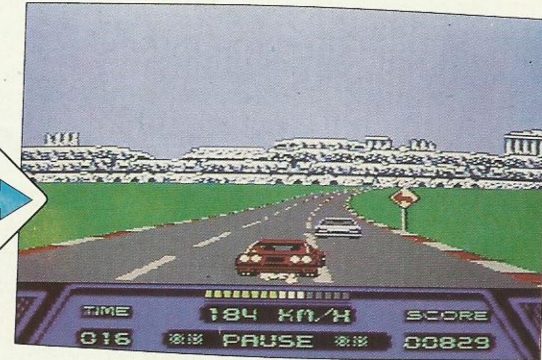




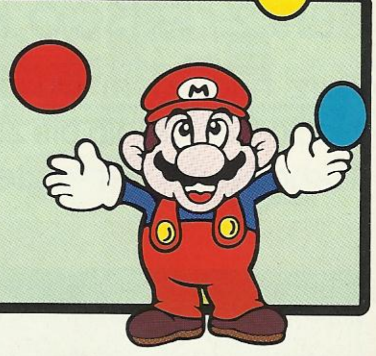
Kurs 4: DIE RUINEN VON ATHEN

Pass auf die störenden Autos am Anfang des Rennens auf, die Dich von der Strasse drängen wollen. Hast Du die S-Kurven sicher durchfahren und den Kontrollpunkt erreicht, schalte den Turbo ein und rase bis zum Ziel!





Tips & Tricks



THE LEGEND OF ZELDA™

Immer wieder erreichen uns Anfragen zu dem wohl umfangreichsten Abenteuerspiel für das Nintendo, der 'Legende von Zelda'. Die Wächter der Triforce stellen dabei für viele Spieler ein Problem dar. Doch mit einigen Tips von Link werden die Monster vom ersten bis zum sechsten Labyrinth schon zu besiegen sein.

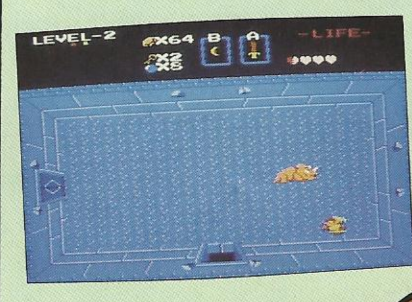
1.Labyrinth

Wenn Du das magische Schild bereits gefunden hast, dann wirst Du es hier zum erstenmal gebrauchen. Aquamentus - der Wächter - schiesst Feuerbälle in drei verschiedenen Richtungen, doch er ist ein bisschen langsam. Wen Deine Herzen alle gefüllt sind, kannst Du Dein Schwert auf ihn werfen und dabei in sicherer Entfernung bleiben.



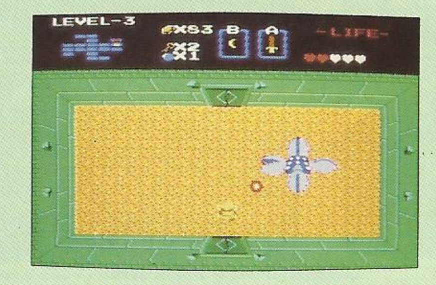
2. Labyrinth

Dodongo sieht aus wie ein Nashorn und demnach hat er ein verdammt dickes Fell. Mit Deinem Schwert kannst Du hier nicht viel ausrichten, doch wenn Du es schaffst ihn mit zwei Bomben zu füttern macht er einen schnellen Abgang.



3. Labyrinth

Manhandla ist ein verdammt schwerer Gegner, wenn Du keine Bomben zur Hand hast. Seine Feuerbälle können von Deinem Schild nicht abgewehrt werden, konzentriere Dich also darauf, Deine Bomben so gut wie möglich zu plaziern.



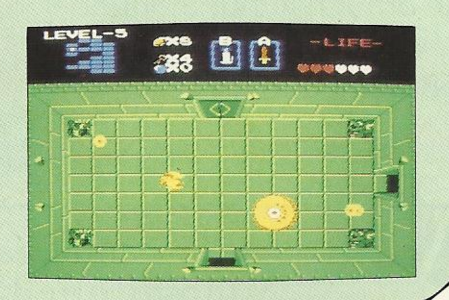
4. Labyrinth

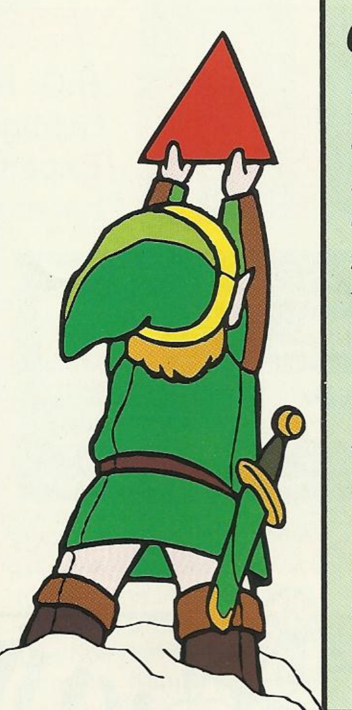
Gleeok ist ein grosser zweiköpfiger Drache, der nicht sonderlich viel für Link und seine Aufgabe übrig hat. Hier sind nur der Zauberstab oder das Schwert im Kampf wirksam. Also fasse dir ein Herz und gib alles, was du hast!



5. Labyrinth

Digdogger ist gegen jeden Angriff immun solange du nicht ein ganz bestimmtes Instrument spielst. Wenn Du dann seinen Körper zerteilt hast, betäube ihn mit dem Bumerang und mach'mit Deinem Schwert der Sache ein Ende.





6. Labyrinth

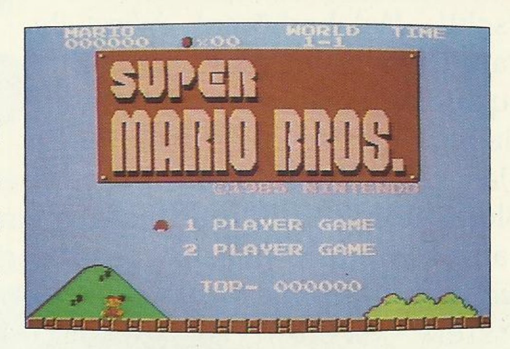
Die riesige Krabbe Gohma bewacht das sechste Teil der Triforce. Ihr superharter Panzer ist durch keine Waffe zerstörbar, sie wehrt alles mit Leichtigkeit ab.

Du kannst sie nur verletzen, wenn Du mit einem Pfeil direkt in ihr Auge schiesst.



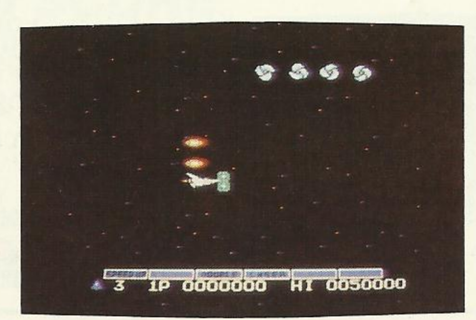
SUPER MARIO BROS.

Um das Spiel dort fortzusetzen, wo du aufhören musstest, drücke im Titelbild die START-Taste, während Du die Taste A festhälst. So fängst Du wieder in der Welt an, in der Du gestorben bist, allerdings nur mit drei Marios und keinen Münzen.



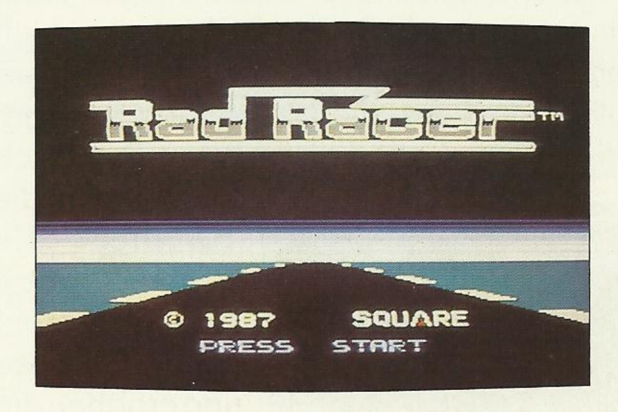
GRADIUS

'Gradius' ist derzeit Konamis heissestes Aktionspiel für das Nintendo Entertainment System und erscheint Anfängern vielleicht ein bisschen zu schwer. Leider ist uns in der vorletzten News beim Continue-Modus für dieses Spiel ein Druckfehler unterlaufen. Hier ist nochmal der richtige: Nach dem GAME OVER zuerst auf dem Steuerkreuz nach UNTEN dann noch OBEN drücken. Anschliessend Taste B, A, B, A, B, A, B, A.



Rad Racer

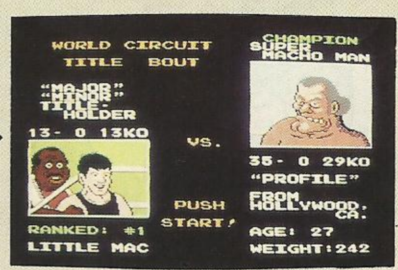
Aufgrund der vielen Anfragen hier nochmal die Level-Anwahl für **'Rad Racer'**: Nach Auswahl der Wagen das Steuerkreuz nach RECHTS+OBEN drücken und festhalten. Anschliessend Taste B so oft drücken, wie es der Nummer des gewünschten Levels entspricht. Jetzt die START-Taste drücken (immer noch das Steuerkreuz festhalten).



Mike Tyson's PUNCH-OUT!!

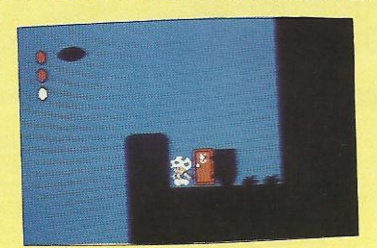
H.G. Helmer aus Hamburg ist ein richtiger **'Mike Tysons Punch Out'** Experte und um das zu beweisen hat er uns den Code geschickt, mit dem man direkt Super Macho Man anwählen kann. Den letzten Kampf vor dem Traumduell mit Mike Tyson! Du brauchst nur continue zu wählen und 267, 853, 7588 eingeben.





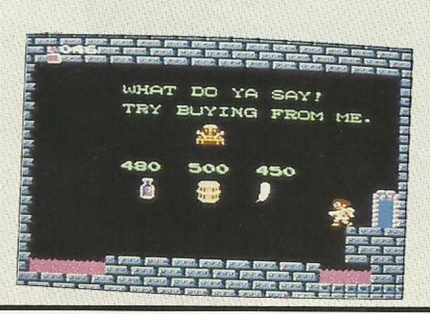
SUPER MARIO BROS. 2

Pscht! Mal herhören! Wisst Ihr, dass es in **'Super Mario Bros 2'** auch Warpzonen gibt? Es gibt sie wirklich! Versucht mal die Flaschen direkt neben die grossen Blumentöpfe, in die man nicht hineinkriechen kann, zu werfen. Vielleicht besonders nützlich für alle, die die ersten Welten bereits geschafft haben und sich nun an Wart die Zähne ausbeissen..



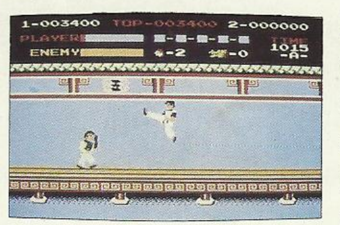
KID ICARUS

Die Händler in **'Kid Icarus'** sind schon etwas teuer, doch hier ist eine Möglichkeit, die Preise zu drücken. Wenn Du den Laden betrittst, musst Du die Tasten A + B auf dem 2. Controller gleichzeitig drücken. Wenn Du Glück hast, senken die Händler die Preise, doch manchmal werden sie böse und erhöhen die Preise.



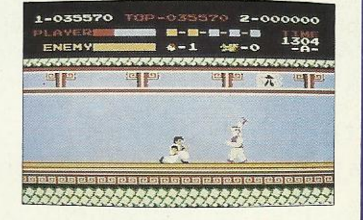
KUNG FU

Ein anderes Clubmitglied, welches hart an einem Spiel gearbeitet hat, ist Hans Werler aus Buchholz. Er hat uns einige Tips für die ersten vier Wächter in **'Kung Fu'** geschickt.

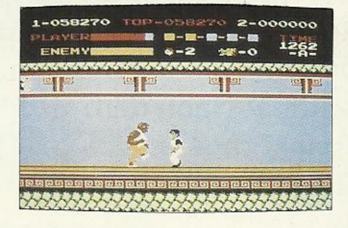


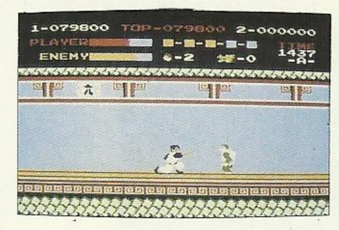
Den Stockkämpfer erledigt man am besten mit schnellen Fusstritten auf seine Beine. Doch ist man auch so nicht vor seinem Stock sicher.

Der Bumerang-Kämpfer hat nur zwei Bumerangs. Also greife ihn an, wenn beide geworfen sind.



Obwohl der Kraftprotz sehr langsam ist, ist er doch sehr stark. Tritt schnell nach seinen Beinen, dann macht er es nicht lange.





Knie Dich vor den Magier und verpasse ihm soviel Faustschläge, wie Du kannst. Erschrecke nicht, wenn er wieder aufersteht.



Play Nintendo,
Fan Club,
Postfach 54 09 47,
D-2000 Hamburg 54.

Mailbag

Eure erste farbige Ausgabe!

Ich habe vor einigen Tagen Eure Post bekommen. Schon nach den ersten Zeilen war ich sehr begeistert. Die erste farbige Ausgabe und schon soo super!
Eine tolle Übersicht bekam ich durch die "Check it Out" -Liste. Es ist wirklich eine sehr gute Ausgabe.

Mit diesem Brief möchte ich Euch sagen, dass Ihr ein perfektes und ein Spitzeteam seid.

Eines von Euren begeisterten Mitgliedern!!

Marco Fahner
A-4810 Gmunden

Vielen Dank für Dein Lob, Marco! Das hat uns gut getan. Obwohl wir sagen müssen, daß wir über die vielen Tippfehler natürlich nicht glücklich waren, die sich eingeschlichen hatten.

Lieber Super Mario !

Ich finde es ganz ok, dass Ihr einen Mitgliedsbeitrag verlangt. Denn es ist ja nicht ganz billig, so einen grossen Club zu haben. Ausserdem sind die Nintendo-Spiele super. Mein Lieblingsspiel ist Super Mario Bros. 1.

Aber eines finde ich nicht ganz so gut. Dass andauernd neue Joysticks herausgegeben werden. Ich habe die normalen Controller. Die sind sehr gut. Ich habe noch keine Probleme mit ihnen gehabt. Den neuen Infrarot-Controller und den Joystick Advantage finde ich überflüssig. Denn durch solche Sachen wie die Dauerfeuer-Funktion und die Slow- und turbotasten werden die Spiele immer leichter.

Philip Geldmacher
D-4322 Sprockhövel

Vielen Dank für Deinen Brief. Andere Mitglieder finden, dass sie mit dem Advantage besser spielen können. Wir werden in der Weihnachtsausgabe auf dieses Thema eingehen.

Amerikanische/ deutsche Nintendo-Spiele

Lieber Super Mario,

mein Vater hat mir neulich aus New York ein Spiel für mein NES mitgebracht.
Doch meine Freude schlug schnell in Enttäuschung um!!
Das Spiel lief nicht auf meiner Konsole. Kannst du mir das erklären ?

Marlies Miller
D-2000 Hamburg

**Für das NES gibt es unterschiedliche Versionen. In Japan heißt die Spielkonsole 'Famicom'. Das Gerät selbst und auch die Spiele sehen völlig anders aus als unsere!! Japanische Spiele kann man also auch nicht auf unserer Konsole spielen.
Die amerikanische Konsole und die europäische sehen gleich aus, auch die Spiele. Da die Länder aber unterschiedliche Farb-Normen für ihre Fernsehapparate haben, sind sowohl die Spielkonsole als auch die Spiele doch vom inneren her unterschiedlich. Die Amerikaner haben eine NTSC-Farbnorm. Das ist der Grund, warum Deine Nintendo-Kassette aus den USA (ausgelegt auf NTSC-Farbnorm) nicht auf Deinem NES (ausgelegt auf PAL-Farbnorm) Läuft!!**

Sehr geehrter Club Nintendo!

Bei meinem Spielwarenhändler entdeckte ich neulich einen neuen Nintendo-Prospekt, mit lauter neuen Spielen, die ich noch nicht kenne. Könnt Ihr mir bitte vielleicht zu jedem Spiel eine Beschreibung schicken?

Markus Stockhammer

Lieber Markus, das geht leider über unseren finanziellen Rahmen!! Wir haben Spielebesprechungen nicht vorrätig. Aber schau' doch mal immer unter der Rubrik 'Vorschau' nach, da besprechen wir immer einige der neuen Spiele !!!!

Sehr geehrter Fan-Club!

Zuerst möchte ich mich einmal für die tolle Ausgabe bedanken, die ich heute bekam. Ich wartete zwar schon lange, aber jetzt ist sie ja hier. Durch Eure Ausgabe habe ich über das Spiel 'Punch Out' einen Eindruck bekommen, deshalb werde ich es mir sicherlich kaufen.

Ich freue mich schon auf die nächste Ausgabe. Bis bald.

Sebastian Hölzl
A-6370 Reith/Kitzbühel

Tausend Dank, lieber Sebastian, für Deine netten Zeilen.

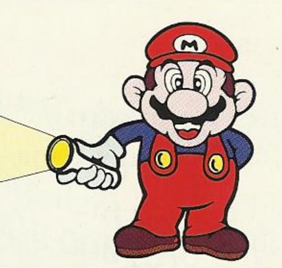
HIGH SCORE

Möchtest Du Deinen Namen gedruckt sehen?
Das können wir arrangieren!
Alles was Du tun mußt, ist, den High-Score Deines Lieblingsspiels an uns zu senden. Da wir jedoch einen Beweis benötigen, solltest Du Deine höchste Punktzahl auf einem Foto festhalten. Die besten Aufnahmen erzielt man mit einer normalen 35mm Kamera, bei einer langen Belichtungszeit, verdunkeltem Raum, ohne Blitz! Die meisten Spiele haben eine Pausen-Funktion, die Du zum Fotografieren drücken solltest. Ist Dir die Aufnahme gelungen, dann sende sie an:

**Play Nintendo,
FAN-CLUB,
HIGH SCORE,
Postfach 54 09 47,
D-2000 Hamburg 54.**

Man weiß nie - Dein High Score könnte die Herausforderung für alle anderen sein!

VIDEO SHORTS

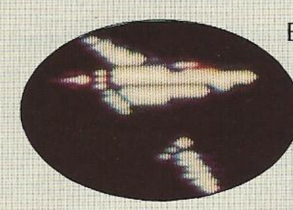



GRADIUS



Der Planet Gradius wird von den teuflischen Bakteriods angegriffen, und es liegt an Dir das Volk vor dem Terror zu bewahren. Ausgesandt mit Deinem Hyperraumschiff im Weltraum im Kampf gegen die Aliens beginnst du Dich ploetzlich sehr allein zu fühlen ...

Dein Raumschiff hat eine Menge Fähigkeiten, die jedoch erst aktiviert werden können, wenn Du die Aliens vernichtest und ihre roten Powerkapseln aufsammelst. Für jede aufgesammelte Powerkapsel wechselt die Anzeige der aktivierbaren Waffe auf der Anzeige aum unteren Bildschirmrand. Deine einstellbaren Waffen sind Raketen, Laser, Schutzschilder und Verdoppler. Wenn die gewünschte Waffe leuchtet musst Du nur Taste B drücken um sie zu aktivieren.



Es gibt sieben Levels zu durchkämpfen, jeder mit seinen eigenen Überaschungen und Fallen. Auch die Landschaft wechselt und einige Wände lassen sich zerstören, damit du hindurch fliegen kannst. Am Ende jeder Ebene wartet ein Mutterschiff auf Dich. du musst es zerstören, um Deine Mission fortzusetzen.

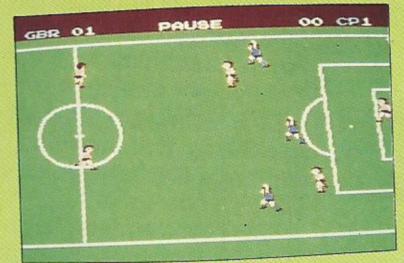
'Gradius' ist ein schwieriges, doch spassiges Ballerspiel an dem Anfänger und Profis ihre Freude haben.

SOCCER

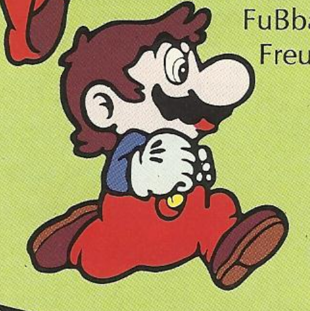
'Soccer' ist eine der realistischen Sportsimulationen die es für das Nintendo Entertainment System zu kaufen gibt. Kannst Du Deine junge und unerfahrene Mannschaft zu Ruhm und Sieg führen?



Alles was der reale Fussball bietet, ist in Nintendos Version enthalten, wie Einwurf, Torschüsse, Abseits und Eckstöße. Wie beim richtigen Fußball ist der Gewinner derjenige, der in der festgelegten Zeit die meisten Tore schiesst.



Eine alte Fußballweisheit sagt, dass dieses Spiel zwei Halbzeiten hat und in dieser Version findest Du eine aufregende Show zwischen den Spielhälften!!



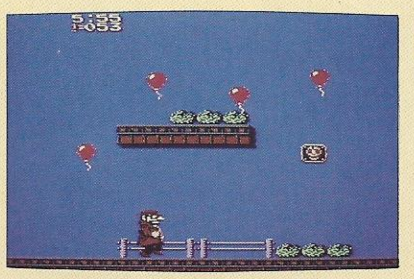
Du kannst eins von sieben internationalen Fußballteams wählen und gegen einen Freund oder das Nintendo antreten. Wenn Du gegen das Nintendo spielst, musst Du vorher den Schwierigkeitsgrad einstellen.

Im Spiel müssen in jedem Team fünf Feldspieler gesteuert werden, welche alle um den Ball kämpfen. Bist du im Ballbesitz kannst Du dribbeln, passen oder den Ball schiessen. Stehst Du in der Verteidigung musst Du aufpassen, dass Du nicht zum Statist verurteilt wirst und plötzlichen den Ball aus dem Netz holen musst!

Ist der Spielstand am Ende unentschieden, wird der Gewinner durch Elfmeterschiessen entschieden.

Gumshoe

Jennifer ist gekidnapped worden und Du als Vater und scharf schiessender Detektiv hast nun die Aufgabe, sie zu retten. Schnapp Dir Deinen ZAPPER und mach dich auf die Suche!



Energie bis zum nächsten Hindernis sowie Helme, welche Deine Abwehrkraft gegen fallende Steine und Zeitbomben vergrössern. Du solltest ausserdem wissen, dass Du springen kannst, indem Du auf Dich schiesst, selbst wenn Du keine Munition mehr hast.

Um Jennifer zu retten musst du die fünf 'Diamanten des schwarzen Panthers' finden, welche in der ganzen Welt verteilt sind. Wie auch immer werden Dir hier ein paar gemeine Schurken begegnen, die Dich von Deinem Weg abbringen wollen. Z.B. Haie, giftige Wanzen, verschiedene Vögel, fallende Felsbrocken, ein Rhinozeros und der grosse, gigantische Grashüpfer. Du Kannst sie fast alle mit dem ZAPPER erledigen, denke jedoch daran, daB deine Munition begrenzt ist.

Sehr hilfreich sind die Luftballons, die Dir Extra-Munition geben, wenn Du sie zerplatzen lässt. Totenschädel werden durch die Super-Schuhe harmlos, Kraft-Drinks geben Dir

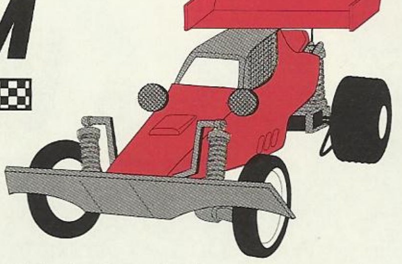
'Gumshoe' ist in vier Stadtgebiete unterteilt: Die Gity, der Himmel, das Meer und den Dschungel. Jedes Gebiet sieht anders aus und stellt Dich vor neue Feinde. Also: gehe nicht zu hastig vor, ein Fehler könnte Dein letzter sein.



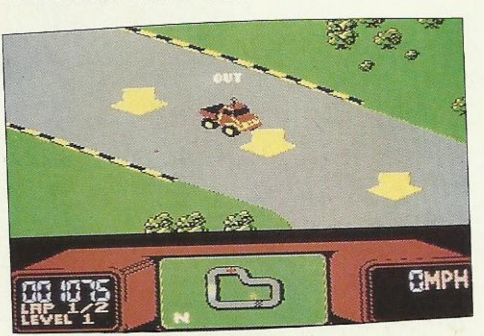
Ein scharfer Blick und superschnelle Reflexe sind Deine Grundlagen um bei 'Gumshoe' ans Ziel zu kommen. 'Gumshoe' bietet eine neue Dimension der ZAPPER-SPIELE. Jeder der einen ZAPPER hat, sollte sich 'Gumshoe' nicht entgehen lassen und Jennifer befreien.

R.C. PRO-AM

Neue nervenzerreissende Rennen bietet Nintendo nun in Form von 'R.C.Prom Am' an. Führe Dein funkferngesteuertes Auto durch 32 superspannende Kurven und sammle Pokale, bis Du Dich den König der funkferngesteuerten (R.C.= Remote Control) Autos nennen Kannst.







'R.C. Pro Am' gibt Dir die Möglichkeit mit einem funkferngesteuerten Auto 32 verschiedene Rennstrecken zu bewältigen. 3 andere Fahrzeuge treten gegen Dich an und sie versuchen Dir den goldenen Pokal vor der Nase wegzuschnappen.

Auf jeder Strecke kannst Du wichtige Gegenstände sammein, aber pass gut auf die Hindernisse auf. Hindernisse sind z.B. Ölflecken, die Dich von der Bahn schleudern, Barrieren, die Dich auf einmal stoppen, Pfützen, die Deine Geschwindigkeit mindern und Regenschauer, die denselben Effekt wie die Pfützen haben. Gegenstände, die Dir helfen sind Bomben sowie Raketen und Zipper-Pfeile, die dich schneller über Teilstrecken zippen. Hui!

Ausserdem solltest Du alle Dinge sammeln, die deinen Motor verstärken: Turbo's für die bessere Beschleunigung, grössere Motoren, die Dir eine grössere Höchstgeschwindigkeit geben. Superhaftende Reifen erleichtern es Dir die schweren Kurven zu nehmen. Wenn Du ein richtig guter Fahrer bist, wirst Du es schaffen, auf jeder Strecke einen Buchstaben zu sammeln, bis Du das Wort Nintendo zusammen hast. Dadurch bekommst Du ein schnelleres Auto und sammelst Extra-Punkte. Du nimmst das Rennen mit einem Truck auf und durch Sammeln von Buchstaben bekommst Du einen Wagen mit Allrad-Antrieb oder danach sogar einen Off-Roadster.

Aber egal, mit welchem Typ du fährst, 'R.C. Pro Am' wird Dir sicher gefallen.

Vorschau

Ein Blick auf Spiele, die in nächster Zeit erscheinen werden ....

BAM! POW! CRUNCH! DAS IST...

MEGA MAN



GUTSMAN

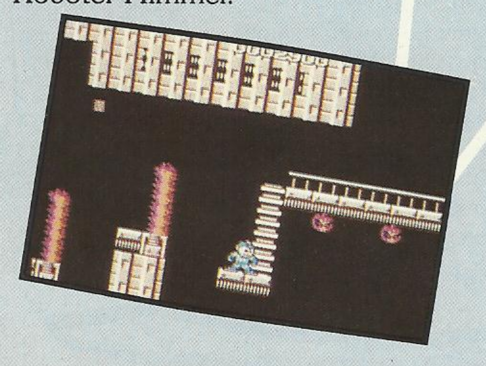
ICEMAN

BOMBMAN

Bei 'Mega Man', einem Spiel von Capcom, bist Du ein superhumanoider Roboter, der Dr. Willy und seine humanoiden Roboter davon abhalten muss, die Macht über Monsteropolis zu erlangen. Am Anfang bist Du nur mit einer Laserpistole bewaffnet, doch wenn Du die teuflischen Roboter besiegst, kannst Du ihre Waffen benutzen! Das wird wirklich ein verdammt harter Job, doch niemals hat irgend jemand behauptet, es wäre leicht ein Superheld zu sein ......

DR. ? WILY

Sechs Level, die jeweils von einem Roboter beherrscht werden, sind zu überwinden, bevor es zum entscheidenden Kampf mit Dr. Wily kommt. Jedes Level ist nach dem Charakter seines Roboters gestaltet. Bei Fireman-Level beispielsweise sind die Hintergründe und Feinde in Verbindung mit dem Element Feuer geschaffen worden. Jedes Mal, wenn Du getroffen wirst, verlierst Du Energie von Deinem Energietank. Ist dieser ganz leer, endest Du im Roboter-Himmel!

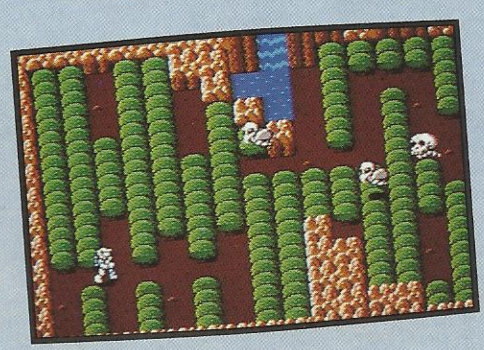


Wenn Du es geschafft hast, einen Roboter zu besiegen, übernimmst du seine Waffen. Die verfügbare Munition für diese Waffe wird in einer speziellen Anzeige gezeigt. Durch besondere Powertöpfe kann dieser Vorrat wieder aufgefüllt werden. Die Art der Angriffswaffe, die Du bekommst, ist abhängig von dem Roboter, den Du besiegt hast. Hast Du den Iceman erledigt, bist Du in der Lage Eisbeams zu schiessen, während Du vom Elecman die 1000Volt - Kanone bekommst. Gutmans Waffe unterscheidet sich ein wenig von den anderen, denn mit Ihr kannst Du Steine, die Dir den Weg versperren, aufnehmen, und wenn Du einen ganz bestimmten Topf findest, kannst Du sogar Plattformen bauen!

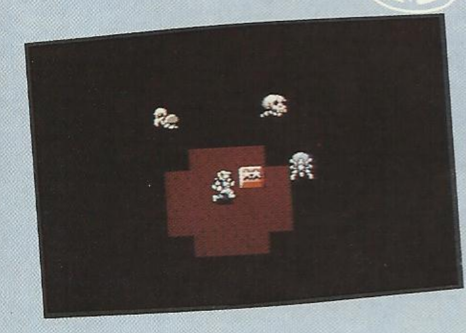
Jeder Level in 'Mega Man' konfrontiert Dich mit neuen Schwierigkeiten und Fallen (am schlimmsten sind die mechanischen Fallen!) Es gibt schwankende Plattformen, flammenwerfende Öffnungen im Boden, versenkbare Stufen und eine Menge andere Schwierigkeiten.



Du bist Zed, halb Mensch, halb Maschine. Der Trabant der Erde, Atile, auf dem sich viele Erdbewohner ansiedelten, ist von teuflischen Xur überfallen worden. Atiles letzte Hoffnung ruht auf den Schultern von Zed, dem Robowarrior. Du solltest etwas tun und Du solltest es schnell tun.



'Robowarrior' ähnelt in der Aufmachung etwas der **'Legende of Zelda'** Du musst an hunderten von Aliens vorbeikommen, um den Schlüssel für jedes Level zu finden und dabei wichtige Gegenstände einsammeln. Findest Du die Eingänge zu den unterirdischen Passagen, kannst Du hier eine ganze Menge Extrawaffen einsammeln und Dir den Weg leichter machen.



Du kannst das Volk von Atile nur vor seinem Schicksal bewahren, wenn Du den heiligen Kelch findest. Doch vorher musst Du Dir Deinen Weg mit so vielen Bomben, wie Du finden kannst, freisprengen. Dann sind da noch die zwanzig tödlichen Anführer, welche versuchen Dich aufzuhalten. Du musst die Waffen von Atile schon sehr gut beherrschen, wenn Du Dein Ziel erreichen willst!

'Robowarrior' erfordert viel Geschicklichkeit und Verstand, zusammen mit schnellen Reflexen und sicherer Feuerkraft. Die richtige Waffe zur richtigen Zeit einzusetzen und sich in dieser wilden Landschaft den Weg freizubahnen ist genauso wichtig wie der Kampf mit den Aliens!

Die Ausrüstung

Es gibt eine ganze Menge von Gegenständen in 'Robowarrior'. Alle haben ihre besondere Funktion. Hier sind sechs von ihnen:



Schild
Dies macht Zed für ca. 15 Sekunden unverwundbar.



Kerze
Bringt Licht in die Untergrundpassagen.



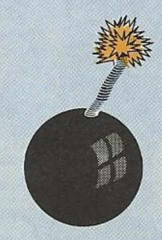
Kreuzfeuer
Damit kann Zed für ca. 35 Sekunden in vier verschiedene Richtungen gleichzeitig schiessen.



Energiekapsel
Damit kannst Du verlorene Energie wieder auffüllen.

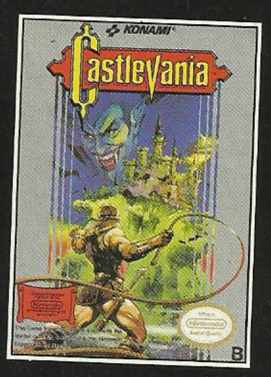


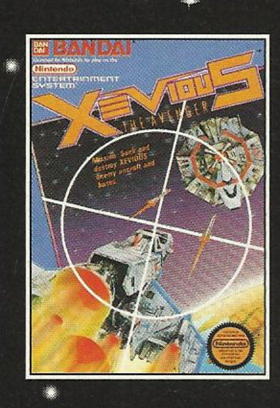
Raketen
Wenn Du diese Raketen abschiesst, räumst Du alles beiseite, was Dir im Weg steht, inklusive Räume, Aliens und sogar einige Mauern.



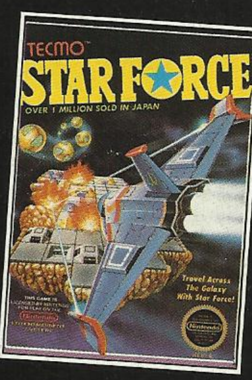
Super Bombe
Jedes Mal, wenn Du eine Superbombe einsammelst, bekommt Du zehn reguläre Bomben dazu.

Halte Ausschau nach diesen phantastischen Spielen und noch vielen vielen anderen, die von den größten Spiele-Entwicklern der Welt programmiert wurden.

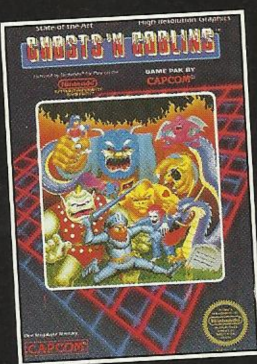


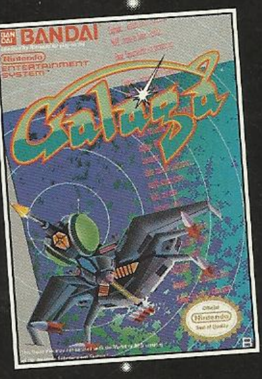


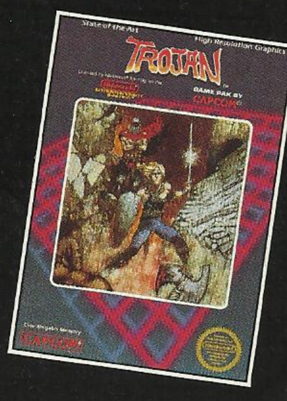


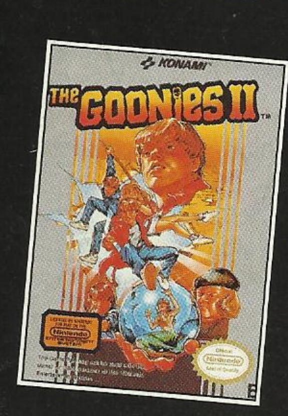


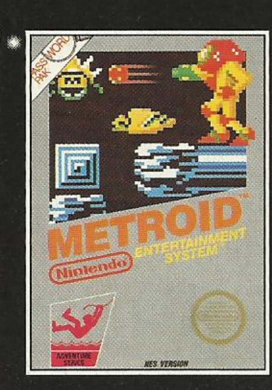


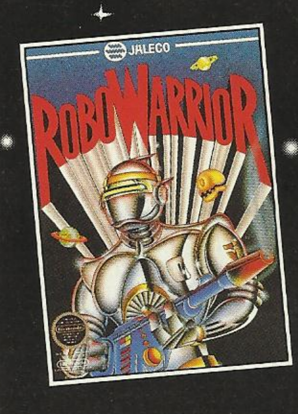


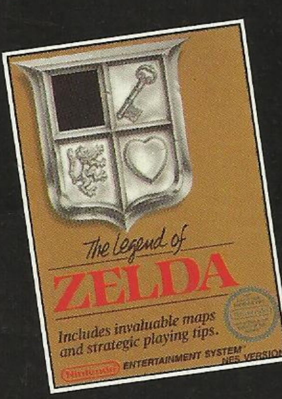












für das

Nintendo®
ENTERTAINMENT SYSTEM™